ZEN GARDEN

Un jeu de Mike Georgiou, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Matériel

Matériel commun à tous les joueurs :

• **1 Plateau de sélection**

Verso : piste de score

• **5 Plateaux Préférence**

Plateau 3

Plateau 5

Plateau 2

Plateau 1

Plateau 4

• **9 Tuiles Points**

Ces tuiles ne sont utilisées qu'avec les plateaux Préférence 4 & 5 (voir page 8)

3 pour chacune des valeurs suivantes : 5, 3 et 1 points

• **90 Tuiles Jardin**

15 x Sable, 15 x Graviers, 15 x Arbres, 15 x Argile, 15 x Eau et 15 x Cerisiers

• **14 Tuiles Empereur**

• **1 Pion Premier joueur**

• **1 livret de règles**

Matériel pour chaque joueur *(pour chacune des couleurs suivantes : bleu, jaune, vert et rouge)* **:**

• **1 Plateau Jardin**

• **1 marqueur d'argent**

• **1 marqueur de score & 1 marquer +100**

Vue d'ensemble et But du jeu

La vie de l'empereur est très stressante et il doit constamment prendre des décisions difficiles. Il lui faut donc besoin un endroit où il peut se détendre et se ressourcer. Il a besoin d'un magnifique jardin!

Dans ce jeu, vous incarnez des architectes et vous tentez de construire le plus beau jardin possible pour l'empereur. Pour ce faire, vous devez toujours être attentif à ses préférences, de façon à toujours avoir un coup d'avance sur vos adversaires. A chaque tour, vous construisez une partie de votre jardin, jusqu'à ce qu'il soit complètement terminé. Puis l'empereur évalue les différents jardins et attribue des points de victoire aux joueurs, en fonction de la façon dont ses exigences ont été respectées. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie devient l'architecte officiel de l'empereur et remporte la partie.

Lors de chaque partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté que vous souhaitez utiliser. Plus vous ajoutez de plateaux Préférence à votre partie et plus le jeu sera difficile.

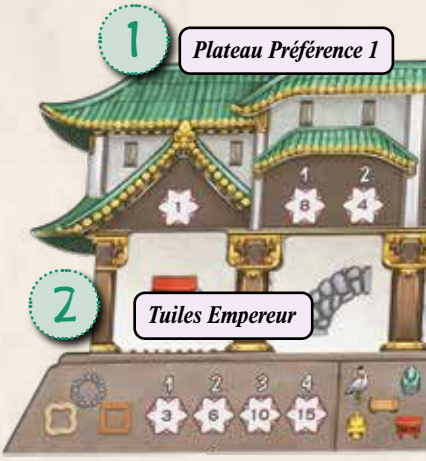
Mise en place - Exemple pour une première partie pour joueurs débutants (Niveau 1)

1 Placez le **plateau Préférence 1** au centre de la zone de jeu. Les autres plateaux Préférence ne sont pas utilisés et sont replacés dans la boite de jeu.

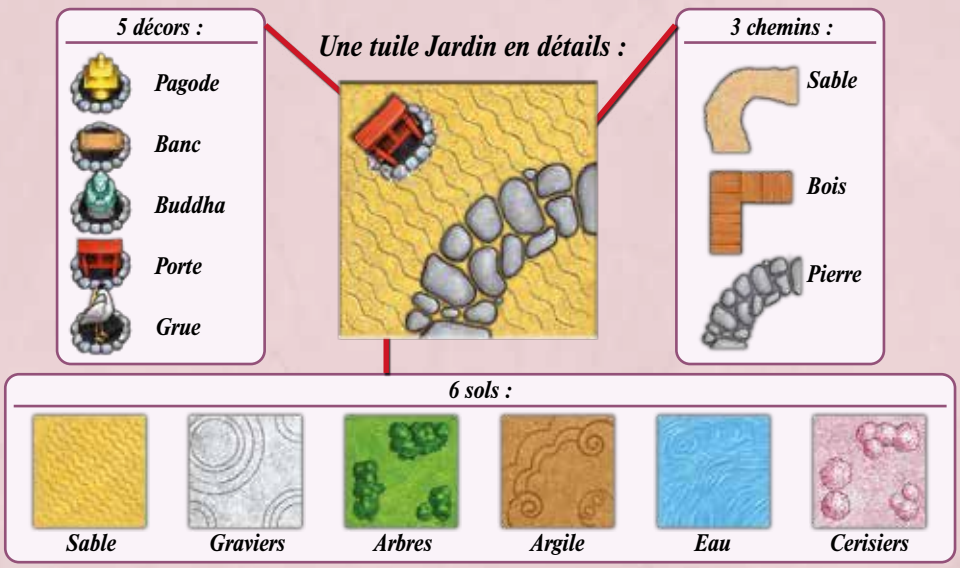
2 Mélangez les **tuiles Empereur** faces cachées. Placez ensuite une tuile face visible sur chaque case du plateau Préférence 1. Replacez les tuiles restantes dans la boite de jeu, elles ne sont pas utilisées.

3 Placez le **plateau de sélection** à côté du plateau Préférence.

4 Mélangez les **tuiles Jardin** faces cachées et formez plusieurs piles, toujours faces cachées, que vous placez près du plateau de sélection où elles forment la réserve. Puis, placez une tuile Jardin face visible sur chaque case du plateau de sélection.



Les 90 tuiles Jardin :



Chaque tuile Jardin possède une combinaison unique d'un chemin, d'un sol et d'un décor. Le récapitulatif situé sur le plateau de sélection indique combien de fois chaque décor, chaque chemin et chaque sol sont représentés sur les tuiles Jardin.

Plateaux Préférence

Vous pouvez combiner les plateaux Préférence entre eux comme vous le souhaitez afin que chacune de vos parties soit différente de la précédente. Vous trouverez ci-dessous un exemple de 5 combinaisons possibles, du niveau 1 au niveau 5.

Plus le niveau du plateau Préférence est élevé et plus vos parties seront difficiles.

Plateau 1 | *Plateaux 1 & 2* | *Plateaux 1, 2 & 3* | *Plateaux 1,2,3 & 4* | *Tous les plateaux*

5 **Chaque joueur** prend un plateau Jardin ainsi que les éléments suivants dans la couleur de son choix :

1 marqueur d'argent, qu'il place sur la case 12 de la piste d'argent.

1 marqueur de score, qu'il place en bas à droite de son plateau Jardin.

1 marqueur + 100, qu'il place à côté du plateau de sélection.

Note : *Dès qu'un joueur atteint 100 points de victoire, il prend son marqueur +100 et le place devant lui.*

5

6 Définissez aléatoirement un premier joueur qui reçoit le **pion Premier joueur**.

Pion Premier joueur

Déroulement de la partie

Une partie de Zen Garden est divisée en 16 tours de jeu. Un tour de jeu débute avec le premier joueur et continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur actif effectue les deux actions suivantes dans l'ordre :

1) Choisir une tuile Jardin et la payer

2) Ajouter la tuile sur son plateau Jardin

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, réapprovisionnez le plateau de sélection en prenant de nouvelles tuiles Jardin de la réserve, puis passez le pion Premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, un nouveau tour de jeu commence.

La partie se termine à la fin du tour lors duquel tous les joueurs ont complètement rempli leurs plateaux Jardin. Un décompte final des points a ensuite lieu et les joueurs reçoivent des points de victoire s'ils ont réussi à satisfaire les préférences de l'empereur. Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur.

Exemple : 1) Le joueur jaune choisit une tuile Jardin située sur la rangée du milieu et doit donc payer un coût de 1. Il recule donc son marqueur d'argent d'une case sur sa piste d'argent. 2) Il place ensuite la tuile Jardin choisie sur son plateau Jardin.

Un tour de jeu en détails

Le joueur actif choisit une tuile Jardin parmi celles disponibles sur le plateau de sélection, paye le prix indiqué et l'ajoute à son plateau Jardin.

1) Choisir une tuile Jardin et la payer

Le joueur actif peut choisir n'importe quelle tuile disponible sur le plateau de sélection, à condition qu'il puisse en payer le coût.

Le coût d'une tuile dépend de la rangée sur laquelle cette tuile se trouve.

Si la tuile se trouve sur la rangée du bas, elle est gratuite; si elle se trouve sur la rangée du milieu elle a un coût de 1 et si elle se trouve sur la rangée du haut, elle a un coût de 2.

Le joueur actif paye sa tuile en reculant son marqueur d'argent du nombre de cases approprié sur sa piste d'argent *(0,1 ou 2 cases).*

Lorsqu'un joueur prend une tuile Jardin, la case sur laquelle elle se trouvait reste vide jusqu'à la fin du tour de jeu.

Important : *Si un joueur n'a plus d'argent, il ne peut prendre qu'une tuile Jardin située sur la rangée du bas du plateau de sélection. Il ne peut pas choisir de ne pas prendre de tuile.*

Exemple : Le joueur bleu choisit une tuile Jardin située sur la rangée du haut et doit donc payer un coût de 2. Il recule donc son marqueur d'argent de 2 cases sur sa piste d'argent.

2) Ajouter la tuile sur son plateau Jardin

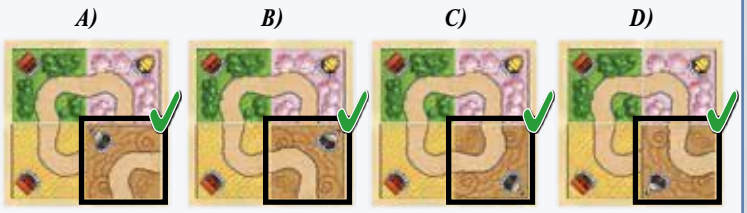
Le joueur actif doit maintenant ajouter la tuile à son plateau Jardin, en respectant **les règles** suivantes :

Règles de placement :

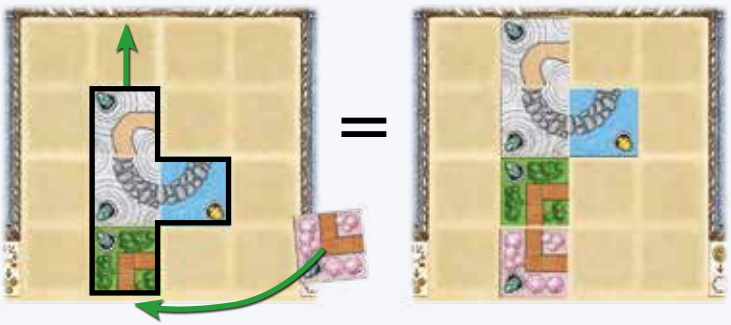
1. Vous devez placer la tuile adjacente à une autre tuile déjà en jeu *(bord contre bord et pas en diagonale).*

Exception : *Vous pouvez placer votre première tuile sur la case de votre choix de votre plateau Jardin.*

2. Vous pouvez tourner la tuile dans le sens de votre choix mais, lorsque vous la placez, elle doit recouvrir complètement une case de votre plateau Jardin.

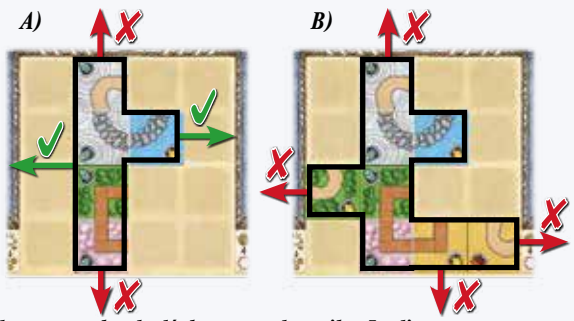


3. Avant d'ajouter la nouvelle tuile à votre Jardin, vous avez le droit de déplacer toutes les tuiles déjà en jeu ensemble dans n'importe quelle direction mais vous ne pouvez pas les tourner ni les faire sortir de la grille.



Exemple : Le joueur souhaite placer sa tuile Jardin en dessous des trois tuiles déjà en jeu. Comme il y a une case vide sur la rangée du haut de son plateau Jardin, il peut déplacer les tuiles déjà en jeu et poser sa nouvelle tuile sur la rangée du bas.

Vous n'avez pas le droit de changer la configuration de vos tuiles les unes par rapport aux autres en les déplaçant. Dès qu'il y a 4 tuiles à la fois dans une rangée et dans une colonne de votre Jardin, vous ne pouvez plus les déplacer.



Voici deux exemples de déplacement des tuiles Jardin :

A) Le joueur ne peut déplacer ses tuiles Jardin que de gauche à droite.

B) Les tuiles du joueur sont bloquées et ne peuvent plus être déplacées.

Argent bonus :

Si un joueur réussit à placer 4 tuiles avec le même décor en colonne, en ligne ou en diagonale, il gagne immédiatement 3 argents et il déplace donc son marqueur de 3 cases sur sa piste d'argent.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 25 argents. L'argent en surplus est perdu.

Exemple : Le joueur bleu a placé 4 tuiles Jardin avec une pagode sur la rangée du haut de son plateau Jardin et il reçoit donc 3 argents en conséquence.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir une tuile et de la placer sur son plateau Jardin.

Fin du tour de jeu

Une fois que tous les joueurs ont effectué un tour et placé une tuile Jardin, le tour de jeu est terminé.

Changements pour 2 joueurs : *Lors des parties à 2 joueurs, le tour de jeu se termine une fois que les joueurs ont effectués 2 tours et donc placé deux tuiles Jardin.*

Réapprovisionnez ensuite le plateau de sélection avec de nouvelles tuiles Jardin.

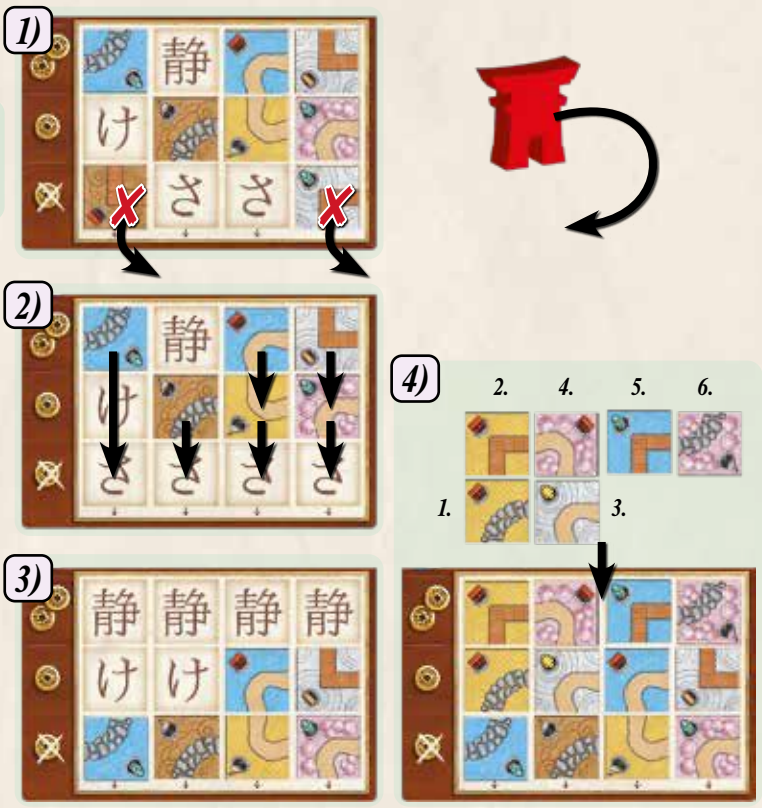
1) Commencez par retirer toutes les tuiles restantes sur la rangée du bas et placez-les dans la défausse.

2) Faites glisser les tuiles restantes sur les rangées du milieu et du haut vers la rangée du bas.

3-4) Réapprovisionnez ensuite les cases vides avec de nouvelles tuiles Jardin de la réserve, de bas en haut et de la gauche vers la droite.

Lorsque la réserve de tuiles Jardin est épuisée, mélangez la défausse de façon à former une nouvelle réserve.

Avant de débuter le tour de jeu suivant, le premier joueur passe le pion Premier joueur au joueur situé à sa gauche qui débutera le tour de jeu suivant.



Fin de partie et Décompte final

La partie se termine à la fin du tour de jeu au cours duquel tous les joueurs ont rempli toutes les cases de leurs plateaux Jardin.

Le décompte final des points a ensuite lieu. Retournez le plateau de sélection sur son verso et utilisez la piste de score afin de calculer les points de tous les joueurs.

Argent :

Chaque joueur gagne 1 point de victoire pour chaque argent encore en sa possession. Les joueurs prennent leurs marqueurs de score placés sur leurs plateaux Jardin et les mettent sur la case appropriée du plateau de score.

Des points de victoire sont ensuite attribués pour les éléments suivants *(dans ce cas pour le plateau Préférence 1)* **:**

1. Chemins complétés :

Le nombre de points de victoire dépend du nombre de chemins complétés :

Nombre de chemins complétés	*1*	*2*	*3*	*4*
Points de victoire	*3*	*6*	*10*	*15*

Un chemin est complété s'il est composé de 4 tuiles Jardin comportant le même type de chemin et placées de façon à former un rond ou un carré fermé.

Exemple :

Ce jardin comporte 3 chemins complétés. Le chemin en haut à gauche est composé de différents types de chemins et ne rapporte aucun point.

3 chemins complétés = 10 points de victoire.

2. Décors :

Chaque joueur gagne des points en fonction du nombre de décors identiques qu'il possède dans son Jardin :

Nombre de décors identiques :	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12+*
Points de victoire	*3*	*5*	*7*	*10*	*13*	*16*	*20*

Un joueur peut gagner des points de victoire pour 2 types de décors différents, du moment qu'il a placé au moins 6 décors de chaque type dans son Jardin.

Exemple :

Le joueur a construit 8 portes et 6 pagodes dans son Jardin.

Il gagne 7 points de victoire pour ses portes et 3 points de victoire pour ses pagodes, ce qui lui fait un total de 10 points de victoire.

3. Petite préférence :

1 point pour chaque tuile placée sur le plateau Jardin des joueurs qui correspond à l'élément représenté sur la tuile Empereur.

Exemple :

Le joueur a construit 8 tuiles comportant un chemin en pierres, ce qui lui rapporte 9 points de victoire.

4. Grande préférence :

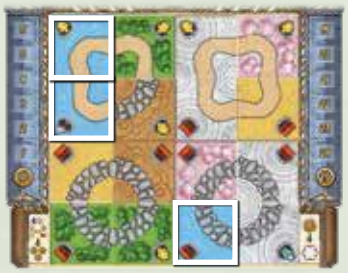
2 points pour chaque tuile placée sur le plateau Jardin des joueurs qui correspond à l'élément représenté sur la tuile Empereur.

Exemple :

Le joueur a construit 8 tuiles comportant une porte dans son Jardin, ce qui lui rapporte 16 points de victoire.

5. Majorité :

Le joueur qui possède le plus de tuiles correspondant à l'élément représenté sur la tuile Empereur dans son Jardin gagne 8 points de victoire. Le second joueur qui possède le plus de tuiles correspondant à l'élément représenté sur la tuile Empereur dans son Jardin gagne 4 points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs se partagent le total des points de victoire. En cas d'égalité pour la première place, il n'y a pas de points de victoire attribués pour la deuxième place.



Exemple :

Le joueur a construit 3 tuiles avec un sol en eau dans son Jardin, ce qui lui permet d'arriver à la deuxième place et de gagner 4 points de victoire.

6. Souci du détail :

Les joueurs gagnent ou perdent des points de victoire en fonction du nombre de tuiles sur leurs plateaux Jardin qui correspondent à l'élément représenté sur la tuile Empereur :

Nombre de tuiles correspondant à l'élément représenté sur la tuile Empereur	*0*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6+*
Points de victoire	*0*	*-4*	*-2*	*-1*	*2*	*5*	*8*

Exemple :

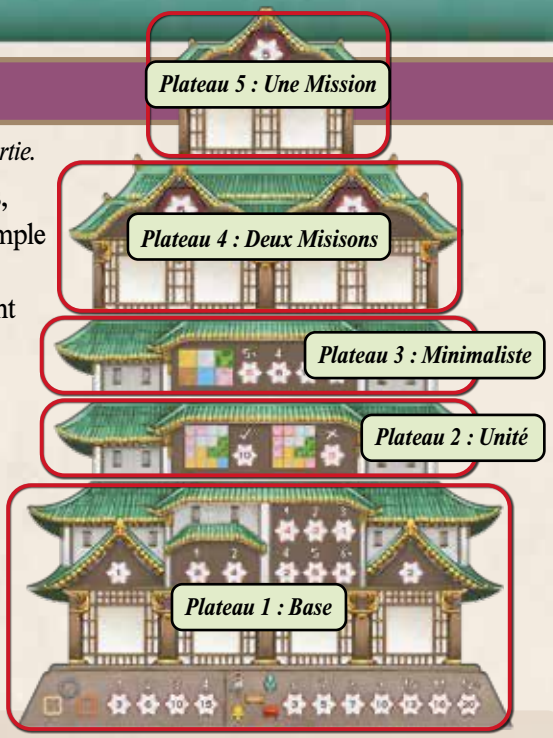
Le joueur a construit 4 tuiles avec un sol en graviers dans son Jardin et il gagne donc 2 points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire devient l'architecte officiel de l'empereur et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Les Préférences

Vous pouvez décider du nombre de plateaux Préférence que vous souhaitez utiliser pendant la partie.

Tous les plateaux Préférence peuvent être utilisés et combinés les uns avec les autres, mais le **Plateau 1: Base** doit toujours être en jeu. Vous trouverez ci-dessous un exemple de 5 combinaisons possibles, du niveau 1 au niveau 5. Plus le niveau du plateau Préférence est élevé et plus vos parties seront difficiles.



Niveau 1 : *Plateau 1*

Niveau 2 : *Plateaux 1 et 2*

Niveau 3 : *Plateaux 1, 2 et 3*

Niveau 4 : *Plateaux 1, 2, 3 et 4*

Niveau 5 : *Tous les plateaux*

En fin de partie, vous gagnez des points de victoire pour chacun des plateaux Préférence en jeu.

Plateau Préférence 1 : Base

Toutes les caractéristiques du plateau de base sont expliquées dans la section Décompte final en page 7.

Plateau Préférence 2 : Unité

Vous gagnez 10 points de victoire s'il n'y a qu'une seule zone pour chaque type de sol dans votre Jardin. Une zone est composée de tuiles Jardin qui comportent le même type de sol et qui sont adjacentes horizontalement ou verticalement. Une zone peut n'être composée que d'une seule tuile Jardin. Si votre Jardin comporte deux zones d'un même type de sol qui ne sont pas adjacentes vous ne gagnez aucun point de victoire.

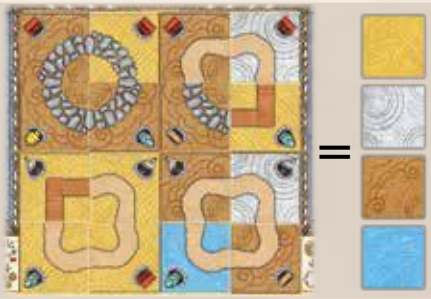
A) *B)*

Exemple : A) Le joueur gagne 10 points de victoire car il n'y a qu'une seule zone dans son Jardin pour chaque type de sol. B) Le joueur ne gagne pas de points de victoire car il y a plusieurs zones avec un sol en graviers et un sol en eau dans son Jardin.

Plateau Préférence 3 : Minimaliste

Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction du nombre de types de sol différents qu'ils ont construit dans leurs jardins :

Nombre de types de sol différents	*2*	*3*	*4*	*5+*
Points de victoire	*18*	*12*	*6*	*0*



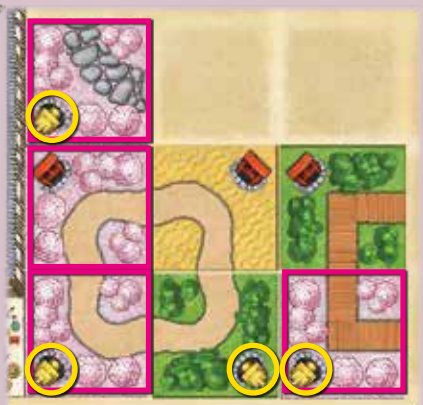
Exemple :

Le joueur a construit des tuiles avec 4 sols différents dans son Jardin.

Il gagne 6 points de victoire.

Plateaux de Préférence 4 & 5 : Missions

En début de partie, piochez 2 tuiles Empereur pour chacune des missions et placez-les faces visibles sur les cases Mission. Ces tuiles indiquent les combinaisons d'éléments que vous devez obtenir lorsque vous construisez votre Jardin afin de gagner des points de victoire. Placez ensuite des tuiles Points de valeur 1, 3 et 5 rangées dans l'ordre croissant sur chaque mission. Lorsqu'un joueur réussit à placer des tuiles comportant les deux éléments représentés sur une mission 4 fois dans son Jardin (4 fois chaque élément), il prend la première tuile Points de la pile de cette mission. Le joueur gagne ces points de victoire à la fin de la partie. Chaque joueur ne peut gagner les points d'une même mission qu'une seule fois.



Exemple : Le joueur est le premier à construire 4 pagodes ainsi que 4 sols de type Cerisiers dans son Jardin. Il prend donc la tuile qui rapporte 5 points de victoire.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.